

25. Урал и Сибирь в сталинской политике / Под. ред. С. Папкина, К. Тэраяма. Новосибирск: Сибирский хронограф, 2002. – 268 с.
26. Хамитова Д.Р. Анализ антидепрессивной региональной политики в Руре // Документ. Архив. История. Современность. Вып. 4. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2004. – С. 45–55
27. Энергетика Урала за 40 лет / Под. ред. Я.Г. Макушкина. М., Л.: Государственное энергетическое издательство, 1958. – 144 с.
28. Dunmore T. The Stalinist Command Economy: The Soviet State Apparatus and Economic Policy 1945–53. N.Y.: Macmillan Press, 1980. – 180 pp.
29. Harrison M. Soviet Planning in Peace and War, 1938–1945. Cambridge: Cambridge University Press, 1985. – 315 pp.
30. Lowenhaupt H.S. Puzzling out the power supply to Urals atom plants. – URL: [https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol11no3/html/v11i3a03p\\_0001.htm](https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol11no3/html/v11i3a03p_0001.htm) (Дата обращения: 13.10.2014).

**M.V. Mikheev**

### **HISTORIOGRAPHY OF REGIONAL POLICY IN THE URALS DURING THE LATE STALIN-PERIOD (1945–1953)**

*The article is devoted to the problems of regional policy of the late Stalin's Soviet Union in the industrial Urals in domestic and foreign historiography's coverage. The paper shows still going on the evolution of the views of historians on this question: from cautious findings of some inconsistencies in the implementation of the post-war industrial building in the Urals to the views of the Stalinist model of management as a contradictory balance of national, departmental, sectoral, and regional interests that gave rise to long term complex problems.*

*Keywords: regional policy, historiography, late Stalinism, Ural region, industry, management*

**И.А.Назарова\***

### **МИФ И РИТУАЛ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ: ПРАКТИКИ РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ В РОССИИ**

*Статья посвящена рассмотрению такой малоизученной в современной литературе социо-культурной практики как ролевое движение. Современное ролевое движение в России расматривается как механизм восприятия и адаптации мифологических и ритуальных практик прошлого в современных условиях.*

*Ключевые слова: Миф, ритуал, культура, ролевое движение.*

Современная социокультурная ситуация в России сложна и разнообразна, множество течений и направлений в молодежной среде составляют яркую и неоднородную картину. Очень многие факторы влияют на формирование мировоззрения людей и их самоидентификацию, но, несмотря на это, традиционные формы социальной регуляции действуют до сих пор. Одна из таких традиционных форм – мифология (точнее – неомифология) и её проявление в форме специфического ритуала. Данная статья посвящена анализу природы культурных практик, которые появляются в современном обществе на базе трансформации классического фэнтези в своеобразную неомифологию – ролевого движения.

---

\* Назарова Ирина Алексеевна - магистрантка. УрФУ. [irina.nazarova90@gmail.com](mailto:irina.nazarova90@gmail.com)

Как известно, существует две основные точки зрения на классические отношения между мифом и ритуалом. Одна утверждает примат мифа над ритуалом, другая – примат ритуала над мифом [1]. Хотя этот вопрос очень важен при изучении мифологии как таковой, при изучении литературы фэнтези как условия формирования специфического неомифологического мировоззрения очевидно, что миф, формируемый произведением, является условием появления ритуала, т.е. отыгрышей сюжета в ролевой субкультуре. Исходя из этого обстоятельства, в статье мы будем придерживаться точки зрения, согласно которой обряд и ритуал вторичны по отношению к мифу. Эта идея была развита и обоснована представителями мифологической школы (Я. Гримм, А.Н. Афанасьев) и структурализма (К. Леви-Стросс).

Структурное и максимально полное описание пространства произведения, проработка его истории и логики выполняют функцию описания и объяснения мира, в котором происходит действие, а значит, мы условно можем сравнить произведения классического фэнтези с мифом. Следуя данной логике, мы можем сравнить ролевые игры по произведениям классического фэнтези с ритуалом, т.е. в книге, как и в мифе, описано действие, которое воплощается («ритуализируется») в культурной практике.

Рассмотрим ролевики, как наиболее ярких представителей фэнтезийного неомифологизма в современном мире. В первую очередь нужно сказать, что ролевое движение отнюдь не исчерпывается толкиенистами, но мы посвятим данную статью рассмотрению именно современного толкиенизма (для удобства мы будем использовать наименования «ролевики» и «толкинисты» как синонимы) и примыкающих к нему движений, которые имеют свои «священные книги», кодексы, нормы поведения и пр.

Толкиенизм в России начинает свой отсчет во второй половине 1970-х гг., от первого издания «Хоббита», и затем переживает несколько взлетов – в 1982 г. (первое издание «Властелина колец»), в 1990-е гг., что напрямую связано как с исчезновением цензуры, так и со сложной политической ситуацией в стране, что провоцировало эскапизм в молодых людях, значительно подтверждая романтический характер произведения. Последний взлет толкиенизма произошел после экранизации трилогии в начале 2000-х гг.

Легко можно проследить, что каждый взлет толкиенизма формируется из двух условий – напоминания о произведении в мировой культуре и неких социальных предпосылок, формирующих негативное настроение среди молодежи. Предпосылками первого «бума» толкиенизма можно считать идеи мира и свободы, которые советская молодежь запоздало переняла у западных хиппи и перестроила на свой собственный лад. И действительно, последние годы существования Советского Союза были чрезвычайно неоднозначными в культурном, политическом и социальных планах, и попытка создать собственный сформированный, но неуправляемый внешними обстоятельствами мир нашла много последователей.

Следующий мощный толчок толкиенистскому движению дали 1990-е гг., когда пропала внешняя ограничивающая сила в

виде цензуры. Именно в это время движение должно было доказать свою жизнеспособность как отдельное направление в молодежной субкультуре, перейдя с отрицающей позиции на позицию утверждающую. Философия движения, которая раньше могла быть сформулирована как «Против цензуры и ограничений! За свободу!», т.е. существовала за счет отрицания уже существующих феноменов, должна была качественно измениться – выработать идейную составляющую и собственный взгляд на происходящие социокультурные процессы.

Рассматривая ситуацию в социальном аспекте, мы можем обратить внимание, что именно в периоды потрясений часть общества нуждается в особом способе социальной регуляции. Стоит отметить, что мифологическое мышление в трансформированном и модернизированном виде присутствует и в современном нам обществе, и поэтому фэнтези, как одно из проявлений неомифологизма, столь популярно. Однако литература фэнтези – это лишь «теоретическая» часть современной мифологии. Практическое её воплощение – субкультура ролевиков и их деятельность, которая актуализируется в периоды социальных потрясений, – дает очень большой материал для исследования.

Если взглянуть на проблему с данной точки зрения, то мы должны выяснить особенности ролевого движения и имплицитные задачи, которые оно решает. Для того чтобы разобраться в поставленных вопросах, уточним понятие ритуала и его роль в рассматриваемом вопросе. «Ритуал восстания» – специфическое видение ритуала, описанное М. Глакменом в работе «Политическое право и ритуал в племенном обществе» (1965 г.), позволяет нам глубже исследовать причины появления и способы реализации «неомифологического ритуала» – ролевых отыгрышей. «Ритуал восстания» – это «драматические формы реагирования агрессивности (враждебности), которая неизбежно накапливается в обществах, где имеют место неравенство и иерархические отношения, и которая в повседневной, “мирской” жизни не может быть разряжена.

Таким образом, эти ритуалы выполняют позитивную функцию (катартическую), дают возможность символического, социально санкционированного высвобождения агрессивной энергии, уменьшая тем самым вероятность реальных конфликтов и способствуя укреплению социального порядка» [2]. Это определение дает нам основание определять ритуал как некое символическое действие, исполняемое в определенное время и имеющее целью переворачивания традиционных устоев общества и выплескивания накопившейся агрессии. Однако стоит обратить внимание, что данное определение ограничено и не учитывает одну из самых важных функций ритуала – практическую функцию, которая не проявляется в ролевых отыгрышах.

Понимание этого различия дает нам представление об отличии классической мифологии и современного неомифологизма, ритуала и ролевых отыгрышей: ритуал проводится для того, чтобы повлиять на объективную ситуацию, изменить ход вещей,

ролевые отыгрыши символически воплощают описанную в книге действительность. На основании проведенных различий мы можем сделать вывод, что ролевые игры не являются ритуализированным действием по отношению к литературе фэнтези в полной мере, так как реализация игровых сюжетов несет за собой символический смысл и не преследует реальных практических целей, в отличие от классического понимания функционирования ритуала. С этой точки зрения связка «ролевые игры – литература фэнтези» не является подобием связки «ритуал – миф» в строгом смысле слова.

Однако есть явление, которое берет свое начало в ритуализированной культуре, обладает подобными ритуалу свойствами и функциями, но несет другой, трансформированный смысл, – карнавал. «Праздник карнавала создавал особое «смеховое» мировосприятие (народная карнавальная культура по М.М. Бахтину), переворачивая официальную социальную иерархию (выборы шутовского короля и т.п.), восстанавливая мифический золотой век всеобщего равенства» [3]. Именно карнавал и его современное подобие – ролевые игры и являются той самой практической формой социальной регуляции в современном обществе, и основная общность, которая пользуется этой формой регуляции, – это ролевики.

Ролевики, по сути, мало чем отличаются от представителей других субкультур. Набор предпосылок, психологический портрет, примерный возраст участников движения – все стандартное. Специфическим является способ функционирования данной субкультуры. У ролевых игр есть яркая особенность – они имеют ярко выраженный карнавальный характер и заставляют участника перевоплотиться: временно выйти из реальной действительности, примерить на себя чужую маску и, зачастую, выяснить предел собственной воли и силы. Подобная карнавальность позволяет провести параллель со средневековыми карнавалами, что дает возможность говорить о подобных мероприятиях как о некоем временном пространстве, в котором действуют совершенно иные, отличные от реальных условия, силы и правила.

«... Эти обрядово-зрелищные формы [...] давали совершенно иной, подчеркнуто неофициальный внецерковный и внесударственный аспект мира, человека и человечески отношений; они как бы строили по ту сторону всего официального второй мир, вторую жизнь, которым все средневековые люди были в большей или меньше степени причастны, в которых они в определенные сроки жили. Это – особого рода двумерность...» [4] – пишет М.М. Бахтин о карнавале. Далее можно привести еще одну цитату, которая дает абсолютно точную формулу как карнавала, так и ролевых игр: «Театрально-зрелищные формы Средневековья в значительной своей части тяготели к народно-площадной карнавальной культуре и в известной мере входили в ее состав. Но основное карнавальное ядро этой культуры вовсе не является чисто художественной театрально-зрелищной формой и вообще не входит в область искусства.

Карнавал находится на границах искусства и самой жизни. В сущности, это – сама жизнь, но оформленная особым игровым образом. В самом деле, карнавал не знает разделения на исполнителей и зрителей. [...] Карнавал не созерцают, – в нем живут, и живут все, потому что по идее своей он всенароден. Пока карнавал совершается, ни для кого нет другой жизни, кроме карнавальной. От него некуда уйти, ибо карнавал не знает пространственных границ. Во время карнавала можно жить только по его законам, то есть по законам карнавальной свободы. Карнавал носит вселенский характер, это особо состояние всего мира, его возрождение и обновление, которому все причастны» [5]. Это описание в точности иллюстрирует анализируемую нами ситуацию с одной лишь оговоркой: средневековый карнавал действительно всенароден, в отличие от ролевых игр, в которых участвует определенная социальная группа. Однако остальные характеристики и в первую очередь особенность праздничного, карнавального времени в точности соответствуют средневековым.

Для того чтобы понять связь ритуала и карнавала, обратимся к трудам М. Элиаде, исследователя архаичного мышления, который он говорит о древнейших истоках подобных ритуалов, когда обыденное, «профанное» время прерывается и «сакральное» время требует от людей особых действий, отличных от обыденных: «Гетерогенность времени, его деление на сакральное и профанное предполагает не только «разрывы» профанной длительности, периодически осуществляемые для того, чтобы в них могло «влиться» время сакральное, но также и то, что подобные включения, вставки являются внутренне между собой связанными, мы бы даже сказали – смежными, непосредственно примыкающими друг к другу» [5].

Именно турниры, игрища и прочая деятельность ролевиков является для них сакральным временем, потому что на протяжении турнира они действительно находятся в другой реальности, что, несомненно, можно считать приложением неомифологических оснований к культурным практикам современности.

Таким образом, ритуал, обладающий чертами карнавальности, – форма социальной активности, способ специфической социальной регуляции для сообщества ролевиков. Форма данной активности уходит корнями в прошлое и имеет мифологическую подоплеку, так как «карнавальность» ролевых игр вполне может считаться специфической формой ритуала для неомифологического смысла произведений литературы фэнтези. Однако смысловая составляющая данной формы социальной регуляции осталась неизменной – уход от привычной реальности, смена «профанного» времени на «сакральное».

Итак, ролевое движение толкиенистов и примыкающих к ним движений можно квалифицировать как особый тип неомифологизма, приложимого к современным культурным практикам, берущим начало из архаической древности, проходящим становление в Средневековье и продолжающим свое становление и раз-

витие в современности. Следовательно, мы можем сделать вывод, что фэнтези и ролевые практики с точки зрения вкладываемых смыслов частично соотносятся с мифом и ритуалом. Однако ритуализированность действия в ролевых практиках трансформируется в карнавальность за счет эскалации символического смысла и потери практической функции ритуального действия. Основной смысл ролевых отыгрышей – уход от будничного, «профанного» времени и пространства, и именно этот аспект дает нам право говорить о соотношении фэнтези с ролевым движением как о соотношении мифа с ритуалом в целом и карнавалом в частности.

Литература:

1. Токарев С.А. Обряды и мифы // Мифы народов мира. М., 1980. – С. 740-741.
2. Николаев В.Г. Культурология XX век. – М., 1996.
3. Токарев С.А. Карнавал // Мифы народов мира. М., 1980. – С. 511-512.
4. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990. – С. 6.
5. Элиаде М. Трактат по истории религий / Пер. с фр. А.А. Васильева. – СПб., 2000, Т.1. – С. 276.

А.Н. Нерлов\*, В.И. Гуштан\*

**ПРОБЛЕМЫ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ И  
ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ СРЕДНИХ И МАЛЫХ  
МУНИЦИПАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАНИЙ.**

*Статья посвящена анализу стратегического развития средних и малых муниципальных образований в России. Рассматривается определение муниципального образования, его функции и характеристики применительно к Российскому государству. Определены основные стратегии развития этих образований.*

*Ключевые слова:* Муниципальное образование, развитие, города, Российская Федерация, стратеги, планирование, экономика.

Политические и социально-экономические реформы в Российской Федерации определяют необходимость корректировки методов и инструментов управления территориями, возрастает необходимость обеспечения не только центральных, но и периферийных территорий конкурентными преимуществами по сравнению с другими субъектами с целью размещения наиболее эффективных и передовых производств, концентрации капитала и идей, улучшения качества жизни населения. Явление территориальной конкуренции набирает силу и становится важнейшим принципом стратегического управления, как в крупных, так и в небольших муниципальных образованиях.

---

\* Нерлов Антон Николаевич - председатель комитета экономической и социальной политики, стратегического развития, администрация Тавдинского городского округа. adm.tayda\_nerlov@mail.ru

\* Гуштан Валентина Иосифовна – кандидат экономических наук, доцент УрФУ